BOUNDER
AMSTRAD
Playing Instructions

Move Bounder (tennis ball) around screen, bouncing on hexagonal slabs only. If you miss, you fall to your death. Be sure to identify mountains and walls as you can't go over them, you must go around. Any collision means you lose a life.

As a rule: IF IT ISN'T HEXAGONAL, THEN AVOID IT!

These aliens destroy you:
BINOCULOIDS STICKITS MOSCITA BIRDS CHOMPER DOMES PTERRIES
COINS EXOCETS etc.

Useful aliens are:
TELEPORTS JUMP BONUSES MOVING PLATFORMS
BONUS BUGS COPYRIGHT CANS

Trial and error will help you identify which ones are which.

Slabs with arrows give you just over twice the time in the air. This allows you to make longer jumps, and if you feel inclined, a few fancy aerobatics! (Not recommended for beginners).

Slabs with question marks give you a mystery bonus, some good, some fair, but most of 'em bad. Careful planning and the use of a map are essential. Use the pause control to help you map the screens.

After each level, there is a bonus stage. Bounce on as many question marks as possible, clearing all question marks will earn you a bonus. Each jump unused adds to your bonus score.

Additional information

Keyboard:

Q left **W** Right **P** Up **L** Down

SPACEBAR/FIRE Play Game

Compatible with the Cascade Joystick interface

Loading Instructions
Load CPM as described in your User Manual. Then insert the Bounder game disc and type – **BOUNDER.** Press **RETURN**, the game will then load and run automatically.

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

BOUNDER
AMSTRAD
Règles du jeu

Faitses évoluer Bounder (une balle de tennis) autour de l'écran de l'écran, mais en ne la faisant rebondir que sur les dalles hexagonales. Si vous manquez une dalle, vous êtes mort. identifiez soigneusement les montagnes et les murs: vous ne pouvez pas les franchir; vous devez les contourner. Vous perdez une vie à chaque collision.

Un conseil: ST CE N'EST PAS HEXAGONAL, C'EST A EVITER!

Ces étrangers ennemis vont vous détruire:

BINOCULOIDS STICKITS OISEAUX MOSCITA CHOMPER DONES PTERRIES PIECES EXOCETS etc.

Les étrangers amis sont:

TELEPORTS PRIMES DE SAUT INSECTES DE PRIME COPYRIGHT CANS

Des approximations successives vous aideront à départager les amis des ennemis.

Les dalles à flèches vous donnent le double de temps en l'air. Ceci vous permet de sauter plus loin et d'effectuer, si vous le voulez, quelques acrobaties! (non recommandeées aux débutants).

Les dalles à points d'interrogation vous donnent des primes mystérieuses; certaines bonnes, d'autres mauvaises mais la plupart mauvaises. Une organisation soigneuse et l'utilisation d'une carte sont essentielles. Servez-vous de la commande de pause pour vous aider à diviser les écrans. Après chaque niveau, il y a une étape-primes. Rebondissez sur autant de points d'interrogation que possible et enlevez-les tous pour obtenir une prime. Chaque saut qui n'est pas utilisé vient s'ajouter à votre score de primes.

Renseignements supplémentaires

Commande au clavier:

Q vers la gauche **W** vers la droite **P** vers le haut **L** vers le bas

BARRE D'ESPACEMENT TIR début jeu

Compatible avec manette de jeux Cascade Interface

Instructions de chargement

Chargez CPM selon les instructions dans votre guide de l'utilisateur. Puis introduisez le disque BOUNDER et tapez **BOUNDER**. Appuyez alors sur **RETURN** pour charger et démarrer le jeu automatiquement.

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

BOUNDER
AMSTRAD
Spielanleitung

Den Bounder (Tennisball) auf dem Bildschirm bewegen und nur von sechseckigen Platten abprallen lassen. Wenn Sie Ihr Ziel verfehlen, fallen Sie zu Tode. Sie können nicht über Berge und Mauern springen, sondern müssen um diese herum gehen, daher, sind Sie zi finden. Bei Zusammenstößen verlieren Sie ein Leben. Daumenregel: WAS NICHT SECHSECKIG IST, VERMEIDEN!

Diese Feinde werden Sie zerstören:

BINOCULOIDS STICKITS MOSCITA BIRDS CHOMPER DOMES PTERRIES COINS EXOCETS usw.

Diese Fremdlinge können für Sie nützlich sein:

TELEPORTS JUMP BONUSES MOVING PLATFORMS BONUS BUGS COPYRIGHT CANS

Nach einiger Zeit werden Sie lernen, welches die Feinde und welches die Helfer sind.

Die Platten mit Pfeilmarkierung geben Ihnen eine doppelt Sprungdauer. Damit können Sie längere Sprünge und – wenn Sie Lust haben – ein paar Akrobatiktricks ausführen (für Anfänger nicht empfohlen)!

Die Platten mit Fragezeichen geben Ihnen eine Geheimnisprämie mit gutem, durchschnittlichem under – meistens – schlechtem Ergebnis. Sorgfältige Planung und der Einsatz einer Orientierungskarte sind unerläßlich. Zur Stillegung der Bildfolge für die Ausarbeitung Ihres Plans sind die Pausentasten zu betätigen.

Nach jeder Stufe folgt eine Prämienfolge. Prallen Sie auf möglichst viele Fragezeichen auf, um Ihre Punktzahl zu erhöhen. Für das Löschen aller Fragezeichen erhalten Sie eine Zusatzprämie. Wenn Sie bei dieser Bildfolge nicht alle Sprünge aufgebraucht haben, erhalten Sie weitere Zusatzpunkte.

Zusätzliche Angaben

Bedienung mit der Tastatur:

Q Links **W** Rechts **L** Auf **P** Ab
SPACEBAR/FEURER Spielen

Kompatibel mit Cascade Joystick Interface.

Ladeanleitung

CPM gemäß der Beschreibung im Handbuch laden. Dann die BOUNDER – Diskette einlegen und **BOUNDER** schreiben. Anschließendes Drücken der **RETURN** – Taste bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Spiels.

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.